
PlayStation
ディープシーアドベンチャー
DEEP SEA ADVENTURE
TM
海底宮パンタラッサの謎
TAKARA

ご　あ　い　さ　つ

このたびは、タカラのプレイステーション専用ソフト「ディープシーアドベンチャー」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。ご使用の前に、注意表示、取り扱い方、使用上のご注意など、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「解説書」は大切に保管してください。

●パッケージ及び解説書に使用している画面写真は、開発段階のものになっており商品とは一部異なる場合がありますのでご了承ください。
●ゲーム内容についてのお電話でのお問い合わせには、一切、お答えできませんのでご了承ください。
●商品には万全の注意をはらっておりますが、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合がありますので、万一誤動作などを起こすような場合がございましたら、弊社まで、ご一報くださいますようお願いいたします。

※当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。

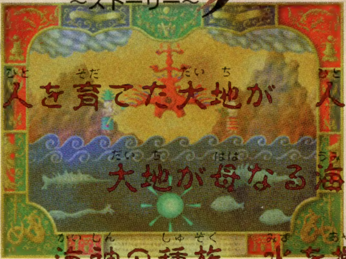
For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

SLPS 00660～1

DEEP SEA ADVENTURE™

CONTENTS
～もくじ～

Story
～ストーリー～






人を育てた大地が　人により荒らされて後

大地が母なる海に呼び戻され

海神の種族　水を操り人を戒める…

その時　大地の使者来たりて

深き海の宮殿に赴き　海神と語り合い

再び　大地　人に返されん

(導きのリングの言い伝えより)

海ばかりの惑星がありました。
その昔、無軌道な人間達が引き起こした「大戦」が、
神々の怒りにふれたのかもしれません。
海は水にあふれ、陸は海に沈みました。
今では、陸はほんのすこしを残すばかりになりました。

男がひとり、不思議の海へ出て行きました。
海の秘密をさぐるために。
しかし男は、待っても待っても帰りません。

男には息子が一人、おりました。
少年の名はクリス。
ある日、少年は父親を探す旅へ出ます。
不思議に満ちた深い深い海へ。
父を飲み込んだ危険な神秘へ…

ゲームの始め方

初めてゲームをプレイする場合、またはディスク１でゲームをセーブしているプレイヤーはディスク１を、ディスク２でゲームをセーブしている場合はディスク２をセットしてください。本体の電源を入れるとオープニングムービーが流れます。ムービーは、スタートボタンまたは◎ボタンでとばすことができます。

ムービーの後タイトル画面が表示されたら、「冒険を開始する」か「航海日誌を読む」のいずれかのモードを選択します。



冒険を開始する

はじめてゲームを開始する場合は、このモードを選んでください。カーソルをあわせ、スタートボタンまたは◎ボタンを押すと、ゲームの最初からプレイすることができます。まずは、「練習の海」で、３Ｄ潜航艇の操縦法を覚えましょう。

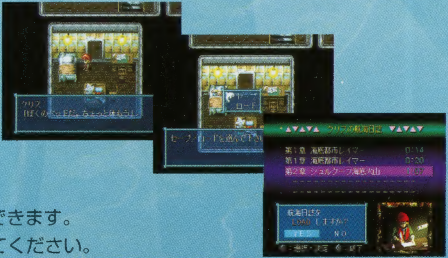


航海日誌を読む



ゲームを続きから始める場合のモードです。メモリーカードにセーブしたゲームを、続きからロードします。メモリーカードには5つまでゲームをセーブすることができます。

ゲームのセーブ&ロードについて



ゲームのセーブは、クリスが自宅またはホテルのベッド等で休むときに行います。必ずメモリーカードを用意してください。「セーブする」を選択して、空いているスロットにゲームをセーブします。空きスロットがない場合は、セーブしたデータのいずれかに上書きをしてください。
このときセーブしたゲームをロードすることもできます。
ロードしたいゲームを選び、◎ボタンで決定してください。

> このゲームは、メモリーカードが必要です。カードは必ずメモリーカード差込口(スロット)1に差し込み、その時最低でも1ブロックの空き容量を用意しておいてください。主人公のクリスは、ベッドで休む前に必ず「航海日誌」をつけます。クリスが日誌をつける度、あなたのゲームがメモリーカードに記録されることになります。メモリーカードがいっぱいの時は、セーブできないので気をつけてください。



ディスクの差し替えについて

このゲームには2枚のディスクがあります。画面にディスク差し替えの表示が表れたら、電源を入れたままディスクホルダーを開け、画面表示に従ってディスクの交換を行ってください。ディスクを差し替えたらディスクホルダーを閉じて、ゲームを再開します。

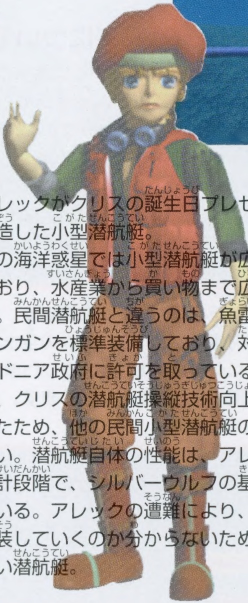
これがシーマックス号だ！

SEAMAX シーマックス

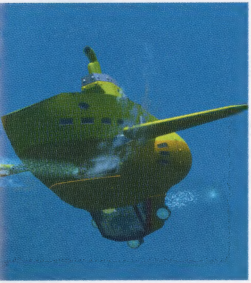


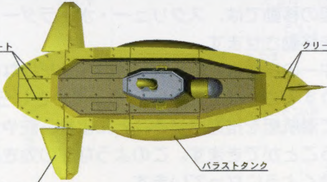




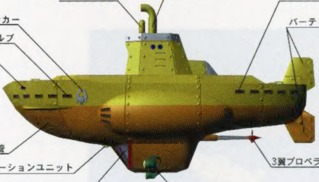


アレックがクリスの誕生日プレゼントにするため建造した小型潜航艇。
この海洋惑星では小型潜航艇が広く民間に普及しており、水産業から買い物まで広く使用されている。民間潜航艇と違うのは、魚雷発射管、水中マシンガンを標準装備しており、対迎撃装備をポセイドニア政府に許可を取っている点である。しかし、クリスの潜航艇操縦技術向上を目的に完成されたため、他の民間小型潜航艇の域を、脱していない。潜航艇自体の性能は、アレックの潜航艇設計段階で、シルバーウルフの基本構造を凌駕している。アレックの遭難により、今後どのように改装していくのか分からないため、未知の部分が多い潜航艇。





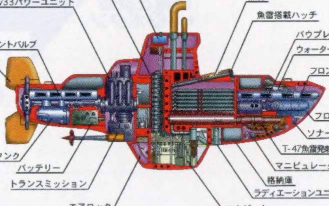




全長	3670ZM(ジーメートル)
排水量	1130ZT(ジットン)
装甲	1000ZMM(ジーミリ)
電気容量	1000ZW(ジワット)
空気容量	1000ZL(ジットル)
最大速度	133ZN(ジット)
最大積載量	1200ZG(ジグラム)
最大潜航深度	300ZF(ジーフィー)

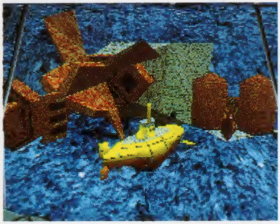
装備

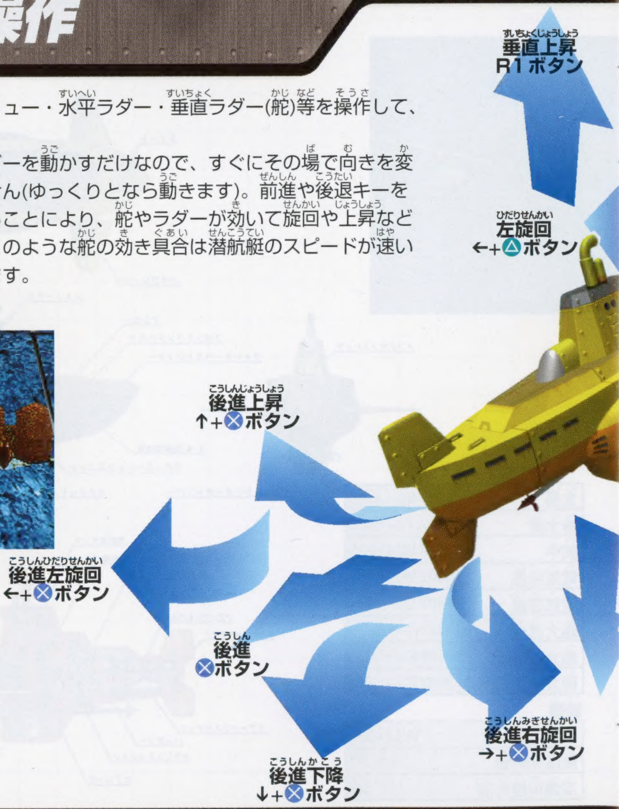
水中機銃	WAU-258
魚雷発射管	A型/2門
深海用投光器	4灯

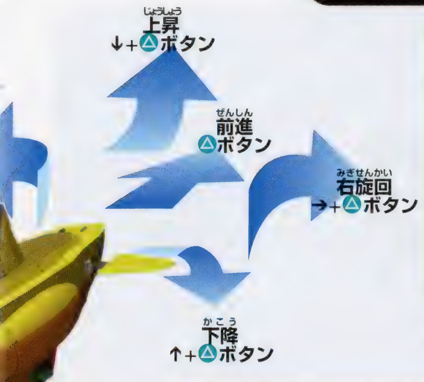


潜航艇の操作

潜航艇の移動では、スクリュー・水平ラダー・垂直ラダー(舵)等を操作して、自機を移動させます。
方向キーの操作は舵やラダーを動かすだけなので、すぐにその場で向きを変えたりすることはできません(ゆっくりとなら動きます)。前進や後退キーを押して潜航艇を推進させることにより、舵やラダーが効いて旋回や上昇などを行うことができます。このような舵の効き具合は潜航艇のスピードが速いほど効くようになっています。

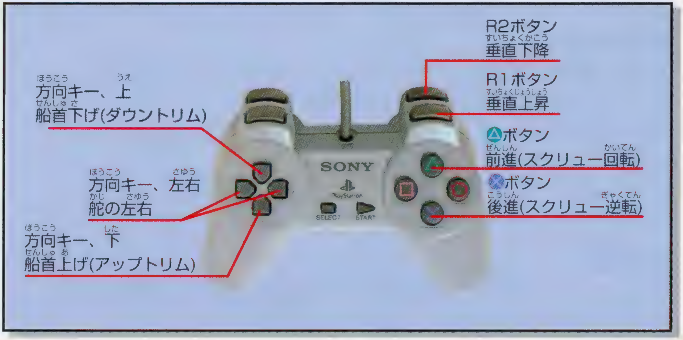




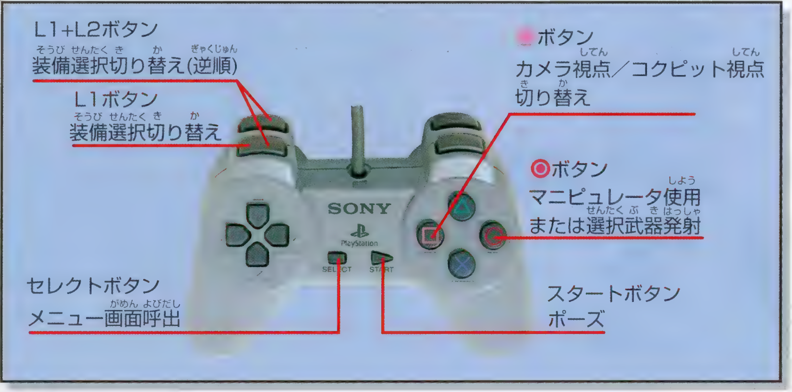


方向キー上	船首下げ(ダウントリム)
方向キー下	船首上げ(アップトリム)
方向キー右	舵を右にきる
方向キー左	舵を左にきる
△ボタン	前進(スクリュー回転)
×ボタン	後進(スクリュー逆転)
R1ボタン	垂直上昇
R2ボタン	垂直下降

垂直上昇、下降は連続して操作していると、カメラ視点がそれぞれ下方、上方に自動的に切り替わります。



潜航艇で行うその他の操作



装備の使用

潜航艇の使用できる装備は、マニピュレータ、ウォーターマシンガン、ノーマル魚雷、ホーミング魚雷、デコイ、発光弾の6種類です。

装備を使用するには、

1.武器を切り替える

2.発射・操作ボタンを押す

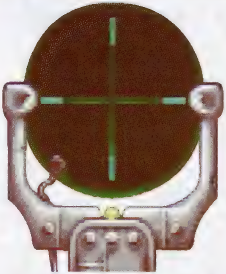
という操作をします。

その他

1.セレクトボタンでメニュー画面を呼び出します。(✕ボタンで戻ります)

2.スタートボタンでポーズ(ゲーム停止)をかけます。

ターゲットスコープについて



コクピット視点(■ボタンでコクピット視点／カメラ視点切り替え)のときにL2ボタン+■ボタンを押すとターゲットスコープが現れます。(もう一度押すとしまわれます。)

ターゲットスコープは戦闘や宝の回収、レバーの操作等に重要な役割をはたします。

武器の使用

武器は、ウォーターマシンガンとノーマル魚雷、そしてホーミング(追尾)魚雷の3種類があります。また、武器ではありませんが、デコイ(おとり魚雷)や発光弾も魚雷発射管から発射することができます。

魚雷等は発射するごとに弾数が減っていきます。また魚雷管を使用して発射した場合は、注水のために一定時間発射できなくなります。注水中の魚雷発射管は魚雷レディランプが点滅しています。

ウォーターマシンガンは弾数制限はありません。ただし、一定時間連続発射すると加熱防止によりしばらくの間発射できなくなります。この機能は発射キーを放すまで解除されませんのでご注意下さい。

装備切り替え

L1ボタン



L2ボタンを押しながらL1ボタン

マニピュレータ操作

マニピュレータは、船体が水平でマニピュレータの操作範囲に操作可能なもの(宝箱等)がある時のみ、使用できます。

マニピュレータの操作対象はソナーに緑色の輝点で表示されます。この輝点を探索し、目標が正面でマニピュレータの操作範囲に来るように潜航艇を操作しなければなりません。上下左右がずれていたり、目標との距離が遠すぎても近すぎてもマニピュレータを使用することはできません。操作対象によっては、潜航艇が操作方向の真正面に位置している必要がある場合もあります(例えばレバーなど)。目標の正面に来てもマニピュレータランプが点滅しないときは、目標への接近方向を変えてトライしてみましょう。

目標がマニピュレータの操作範囲にあるかどうかは、コクピット視点モードのターゲットスコープを利用することができます。



お宝発見！
慎重に近づきましょう。



少々下すぎるようです。
垂直上昇してみましょう。



今度は高すぎるようです。
垂直下降して合わせましょう。

目標がターゲットスコープの正面に来るように移動し、ゆっくり接近していくとスコープ内に2本の目標距離ゲージが表示されます。このゲージは目標に最適な位置で2本の線が一致するようになっているので、前進・後進を調整して操作範囲に潜航艇を移動させます。目標と上下のずれがある場合、ターゲットスコープに目標のある方向に向かって矢印が表示されます。その方向に向かって垂直上昇・下降をして位置を合わせましょう。

マニピュレータが使用可能になった場合は、操作パネルのマニピュレータランプが点滅します。ここで◎ボタンを押すと、マニピュレータ操作を開始します。宝を回収したり、レバーを操作するなどの動作は自動的に行なわれます。(宝を回収する場合、潜航艇の最大積載量以上、宝を回収することはできません。)



4

お宝を真正面に捕らえました！
ゆっくり近づきましょう。



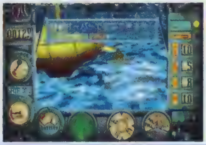
5

ドンピシャ！
マニピュレータ作動！



6

お疲れさまでした。
お宝の回収に成功しました。



こうならないように注意しましょう。

カメラ操作

探索や戦闘を効果的に行うために、カメラを操作し様々な方向から自分の潜航艇を見ることが出来ます。
カメラを操作するには、L2ボタンを押しながら方向キーやR1・R2ボタンを操作することによって行います。カメラ操作は、潜航艇操作中いつでも行うことが出来ます。





通常はこの角度です。カメラの向きを変えて分からなくなったら、L2ボタンを押しながら方向キーの下を押すとこの角度に戻ります。



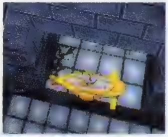

L2ボタン+R2ボタン
L2ボタン+↑
L2ボタン+→
L2ボタン+R1ボタン

カメラは上下、前後の視点でさらに細かく視点を変えることが出来ます。

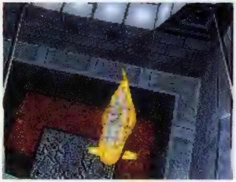
上下視点のカメラの動き

カメラが上からの視点になっているとき、L2ボタン+方向キーの操作で、上からの4つの視点に切り替えることが出来ます。
もとの視点に戻るにはL2ボタン、を押しながら**同じ**方向を**2回**押します。すると押した方向からの水平視点になります。

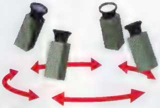














カメラが下からの視点になっているとき、L2ボタン+方向キーの操作で、下からの4つの視点に切り替えることが出来ます。
もとの視点に戻るにはL2ボタン、を押しながら**同じ**方向を**2回**押します。すると押した方向からの水平視点になります。

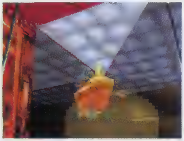
前後視点のカメラの動き

カメラ視点が後方からになっているとき、L2ボタン+方向キー下を押すごとに上下に視点が切り替わります。





カメラ視点が前方からになっているとき、L2ボタン+方向キー上を押すごとに上下に視点が切り替わります。



ラジコン視点(カメラ位置固定)

L2ボタン+○ボタンを押すとカメラの視点が固定されます。まるでラジコンを操作しているかのように潜航艇を見るカメラモードです。□ボタンを押すと通常カメラモードに戻ります。
(一定距離を離れると自動的に通常カメラモードに戻ります。)





潜航艇全操作表

潜航艇移動

方向キー上	船首下げ(ダウントリム)
方向キー下	船首上げ(アップトリム)
方向キー右	舵を右にきる
方向キー左	舵を左にきる
△ボタン	前進(スクリュー回転)
×ボタン	後進(スクリュー逆転)
R1ボタン	垂直上昇
R2ボタン	垂直下降

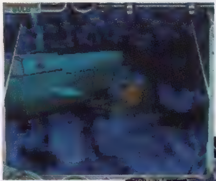
後進中の方向キーの操作は前進中の逆になります。





装備使用・その他

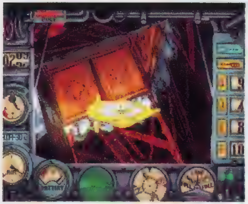
L1ボタン	装備選択切り替え
L1ボタン+L2ボタン	装備選択切り替え(逆順)
○ボタン	マニピュレータ使用または選択武器発射
セレクトボタン	メニュー画面を開く
スタートボタン	ゲーム一時停止(ポーズ)

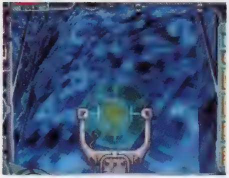




カメラ操作

□ボタン	カメラ視点⇔コクピット視点切り替え
L2ボタン+□ボタン	コクピット視点モードの時、ターゲットスコープをOn/Offする
L2ボタン+方向キー上	カメラ視点が、前方→前方下の順に切り替わる
L2ボタン+方向キー下	カメラ視点が、船体の右側に移動する。
L2ボタン+方向キー右	カメラ視点が、船体の左側に移動する。
L2ボタン+方向キー左	他のカメラ視点にいる場合は、カメラ視点を後方に戻す。既に後方にいる場合はカメラ視点が後方→後方下の順に切り替わる。
L2ボタン+R1ボタン	カメラ視点が、船体の上方に切り替わる。
L2ボタン+R2ボタン	カメラ視点が、船体の下方に切り替わる。
L2ボタン+○ボタン	カメラ視点が、固定される(ラジコンモード)。○ボタンで通常モードに戻る。一定距離、離れると自動的に通常モードに戻る。







各計器について

シーマックス号の計器には次のようなものがあります。





デプスゲージ(深度計)

現在の深度を表示しています。潜航艇の耐圧深度を超えて潜航すると急速にダメージが減少し、船体破損、ゲームオーバーになります。通常の海域で一定深度まで上昇すると、浮上モードの選択になります。
(耐圧深度に近づくと、警告音が鳴ります。)



ダメージメータ

地面にぶつかったり、魚雷などによる攻撃を受けた場合の損傷の度合いを示します。ダメージが0になると、船体破損となりゲームオーバーになります。
(レッドゾーンに入ると警告音が鳴ります。)



エアゲージ

潜航艇内の酸素ボンベの残量を表示しています。潜航中、時間とともに空気の残量が減っていきます。空気がなくなると、ゲームオーバーになります。空気を補充するには、浮上するかエアーパック(予備空気)アイテムを使用します。
(レッドゾーンに入ると警告音が鳴ります。)



バッテリーゲージ

潜航艇内のバッテリー残量を表示しています。潜航中、前進・後進など動力を使用するとバッテリーの残量が減っていきます。バッテリーがなくなると、ゲームオーバーになります。バッテリーを補充するには、バッテリーパック(予備電池)アイテムを使用します。

(レッドゾーンに入ると警告音が鳴ります。)





ジャイロコンパス

潜航艇の進行方位をあらわしています。
N(北)、W(西)、S(南)、E(東)です。



バルブ寿命ゲージ

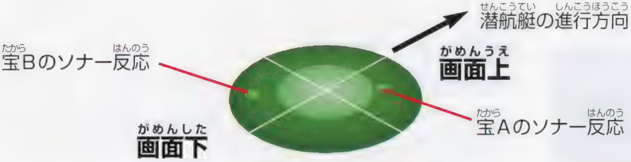
海中を照らすライトには、バルブ(電球)の寿命があります。バルブがきれると照明がなくなり、海中の表示が非常に暗くなります。バルブが切れた場合、予備バルブアイテムを持っていると自動的にライトが復旧します。

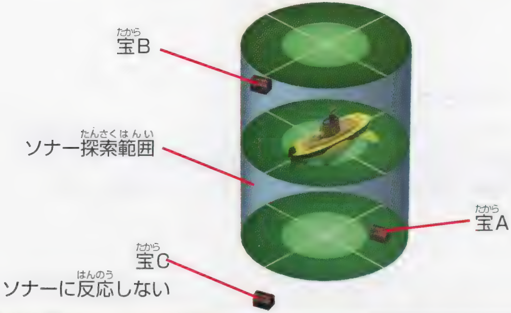


ソナー

ソナーは次のものに反応します。
1.操作可能なもの(緑色表示)
2.敵などの移動物体(黄色表示)
3.魚雷などの攻撃物体(赤色表示)

ソナーでは上下の位置関係はわかりません。輝点が中央にきても見当たらないときは、上下に移動してみましょう。

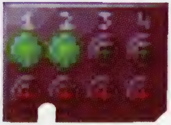






スピードメータ

潜航艇の前進・後進速度をあらわしています。
中央から左が前進速度、右が後進速度を示します。



魚雷レディランプ

潜航艇の魚雷発射管の発射準備状態が表示されます。緑ランプが点灯しているときは、魚雷発射可能です。魚雷などを発射すると、注水のため一定時間発射できなくなります。注水中の魚雷発射管は赤ランプが点滅しています。



マニピュレータランプ

マニピュレータは、船体が水平でマニピュレータの操作範囲に操作可能なもの(宝箱など)がある時のみ、使用できます。マニピュレータが使用可能な場合は、このマニピュレータランプが点滅します。



装備選択ランプ

操作キーに対応する対象を表示しています。

装備切り替え



L1ボタン

↓

↑

L2ボタンを押しながらL1ボタン



魚雷残数計

魚雷・デコイ・照明弾の残数を表示しています。

残数が0になると使用できません。

(魚雷は、99発以上装備することが出来ますが、残数計は、「99」を表示したままとなります。)



潜航艇装備品

シーマックス号には、さまざまな装備を積載することが出来ます。
潜る海に合わせて、装備を施しましょう。ただし、装備品には、重量がありますので、あまり搭載して海に潜ると、海底で見つけたお宝等を、重量オーバーで取ることが出来なくなる場合があります。

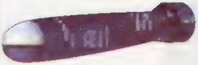
ウォーターマシンガン

マシンガンという呼び名ではありますが、実際にはミニ魚雷のようなものが打ち出されます。
威力は弱く、射程距離も短いですが、数の制限はありません。



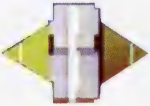
ノーマル魚雷

海の中で敵に大きなダメージを与えるために考案された兵器。
爆薬と、推進力をつけるための、スクリューとバッテリーがコンパクトに収納されています。A型→B型→S型と、破壊力を増しますが、重量が重くなっていきます。
(魚雷は、潜航艇の発射管のサイズに合わせて搭載しましょう。)



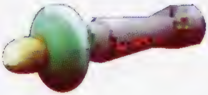
ホーミング魚雷

エンジンやモーター等の駆動形の音を探知して追尾する魚雷です。
発射直後に探知するので、探知したい対象物を正面に捕らえてから、発射するのがコツです。しかし、生物等には、反応せず、まっすぐに推進します。A型→B型→S型と、破壊力を増しますが、重量が重くなっていきます。
(魚雷は、潜航艇の発射管のサイズに合わせて搭載しましょう。)



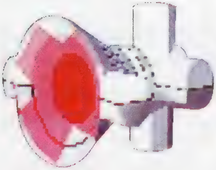
デコイ

敵のホーミング魚雷を、かわすために考えられた、シーマックスの駆動音と同じ音を出す、おとりの魚雷です。発射と同時にシーマックスの駆動を止め、惰性で迂回するのがコツです。



発光弾

暗い深海であたりの状況を見渡すことが出来る魚雷です。



投光器バルブ

シーマックス号の周りをつねに照らし続けるライトです。そのバルブも、深海という過酷な条件下のため、寿命があります。常に代えのバルブを搭載しておきましょう。太陽光の届かない深海でバルブが切れてしまうと、すべてが闇に包まれてしまいます。



耐熱コーティング

温度の高い海域では、ダメージの消耗を抑える効果があります。



耐冷コーティング

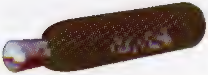
温度の低い海域では、ダメージの消耗を抑える効果があります。



バッテリーパック

酸素のない深海では、エンジンのかわりに、バッテリーを動力源として潜航艇を作動させます。このバッテリーの容量が大きいほど長持ちします。出力の大きい潜航艇は、速く動かせますが、バッテリーの消耗も早くなります。予備のバッテリーを搭載しておくと、バッテリーが無くなったとき、自動的に切り替えてもらえます。
バッテリー切れは深海において、「死」を意味しますので、必ず予備を持つか、切れる前に帰還するようにしましょう。

エアーパック



これを持っていくことで、船内の空気が無くなった時、自動的に新鮮な空気が補充されます。空気の補充が出来ない深海の洞窟やダンジョン等に入る時は、必ず持っていきましょう。空気切れは、バッテリーと同じく「死」を意味します。

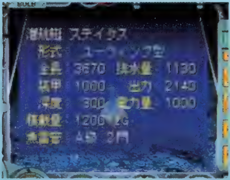
修理キット



潜航艇は、壁にぶつかったり、敵の攻撃を受けたり、限界深度以上に潜ったりすることで、船体にダメージを受けます。そして、ダメージが最大値に達すると、潜航艇は二度と浮上できなくなります。この時、修理キットを持っていると、自動的に修理が行なわれ、ダメージを回復させます。
回復力は修理キットの種類により異なります。

海中でのメニュー画面について

クリスが海中で潜航艇を操作している間、セレクトボタンを押すと、海中でのメニュー画面が表れ、潜航艇の性能や装備、積載物、その他を確認することができます。確認したい項目にカーソルを合わせ、◎ボタンで決定してください。項目の内容が表示されます。

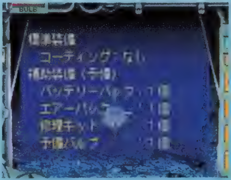


潜航艇ステイタス

潜航艇の形式および、全長その他の仕様について見ることができます。

装備、予備パック

潜航艇に現在施されている装備・予備パックについて見ることができます。予備パックを持っているとバッテリー、エアパック、修理キット、予備バルブが使えない状態になった場合、自動的に新しい物と交換されます。



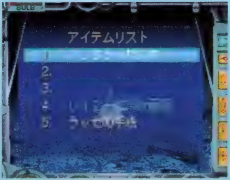


積載物一覧表

現在の潜航艇の積載物リストと、その総重量が表示されます。海の中では、色々な物が見つかります。常に総重量と積載量をチェックして残容量を確保しておきましょう。

アイテム一覧表

これまでに集めたアイテムのリストです。方向キーの上下でカーソルを項目に合わせ、◎ボタンを押すと、そのアイテムが海中で使用可能かどうかが分かります。L１・L２ボタンでアイテム表のページが切り替わります。また、既に使用しているアイテムは青字で表示されます。





浮上する・帰還する

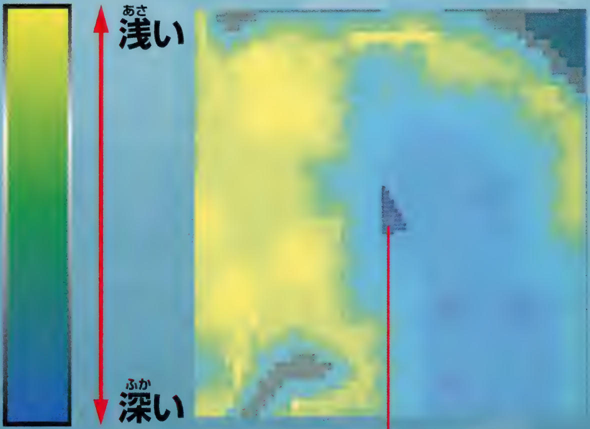
直ちに浮上してエアーを補充する、または出発港に帰還する場合に使用します。トンネル内ではいったん外に出てから、また付近に大きな障害物がある場所では、障害物から遠ざかってから、浮上および帰還をしてください。メニュー画面の浮上・帰還の文字が青字で表記されている場合は、浮上・帰還システムを使うことはできません。



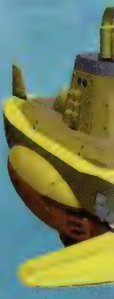


海図

深度が浅いところは黄色で、深くなるにつれて緑色から青色に色分けされています。また、潜航艇の向いている方向や、大きな建物や障害物の位置等も確認することができます。メニュー画面の海図の文字が青字になっている場合は、海図は表示されません。海図が表示されない場所としては、誰も訪れたことのない未踏の場所や、トンネル内などがあります。



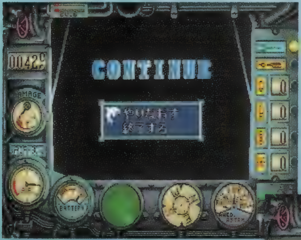
潜航艇の進行方向を示します。



SLPS 00660～1

CONTINUEコンティニューとGAME OVERゲームオーバー

海中で、シーマックス号に異常がおきたとき（ダメージ0／空気切れ／バッテリー切れ）、潜航艇は、沈んでしまいます。この時、「CONTINUE」で「やりなおす」を選ぶと、そのプレーの少し前の状態に戻り、出発地点も少し前に戻され、プレーのやりなおしをすることが出来ます。「終了する」を選ぶと、「GAME OVER」となり、トップメニューに戻ります。









キャラクターの操作方法

クリスは地上では、色々な島を歩いて移動し、人と出会い、会話をかわし、また様々な物を調べながら冒険を進めていきます。クリスの操作は以下の通りです。

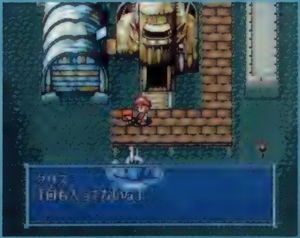


移動する

クリスは歩いて移動します。方向キーで動かしてください。
すばやく移動するには◯ボタンを押しながら方向キーを操作します。

調べる

目の前にあるものを調べることができます。調べたいものに、クリスの向きを合わせ、◯ボタンを押してください。



話をする

目の前にいる人に話しかけることができます。話しかけたい人にクリスの向きを合わせ、◎ボタンを押してください。



＊キーワードについて

相手に話しかけると、キーワード表示が表れる場合があります。キーワードを選択すると、何か特別の情報を得られることもあります。





地上でのメニュー画面について

クリスが地上にいるときには、自分の持っている潜航艇のステイタスや、持ち金、手に入れたアイテム、そしてキーワードを確認することができます。セレクトボタンで、メニュー画面を呼び出し、確認したい項目にカーソルを合わせ、◎ボタンで決定してください。



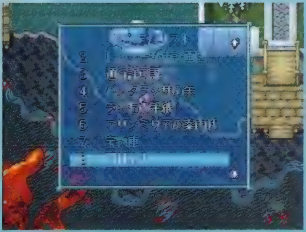


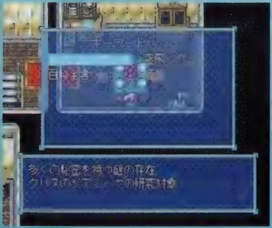
ステイタス

クリスのシーマックス号の現在のステイタス（性能・装備等）を見ることができます。方向キー左右で潜航艇が回転します。

アイテム

これまでに、地上や海中で手に入れたアイテムを確認することができます。方向キー上下でカーソルを動かし◎ボタンで決定すると、それぞれのアイテムについての情報が表示されます。





キーワード

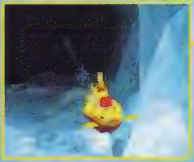
キーワードの一覧を見ることができます。方向キー上下でカーソルを動かし◎ボタンで決定するとそれぞれのキーワードについての簡単な説明が表示されます。

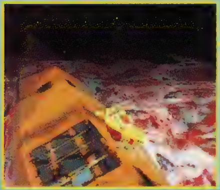
所持金

クリスの現在の所持金です。通貨の単位は ルクレール（通称ルクス）で表されています。

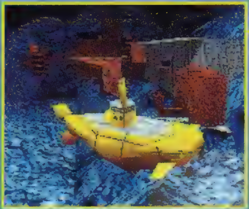


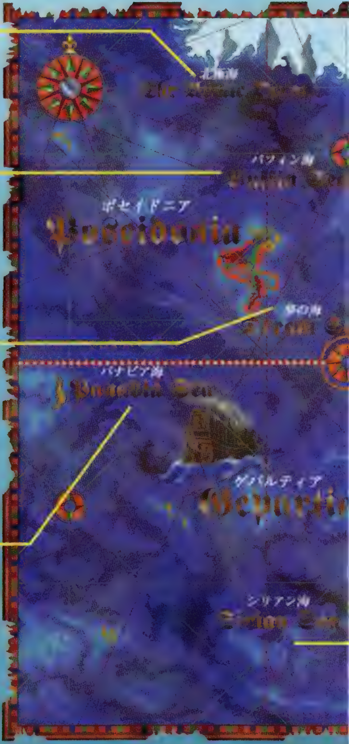
WORLD MAP ワールドマップ

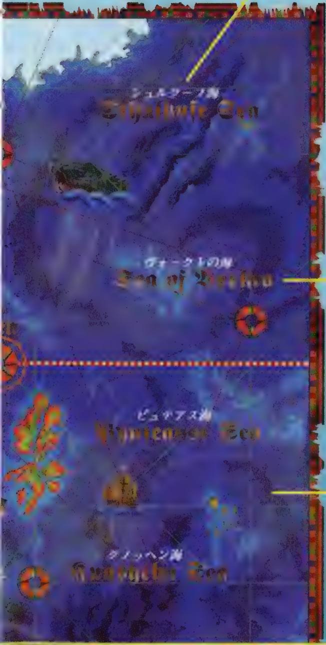


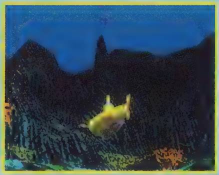


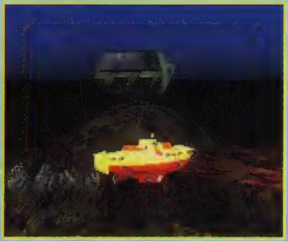


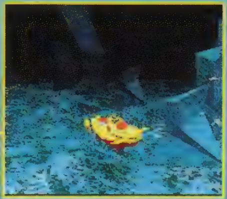


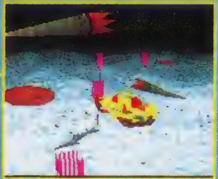












※この他にもたくさんの海が存在しています。

アイランドマップ移動について

島内の街や村への移動はアイランドマップ画面で行います。アイランドマップで行きたい場所を選択し、◎ボタンで決定すると、選択した場所のフィールドマップが表示されます。他の場所に移動したい場合は、WELCOMEゲートまで戻り、くぐりぬけると再びアイランドマップ画面が表れます。移動できる場所は、ゲームの進行に従って増えます。移動場所の表示は方向キー左右で切り替えることができます。







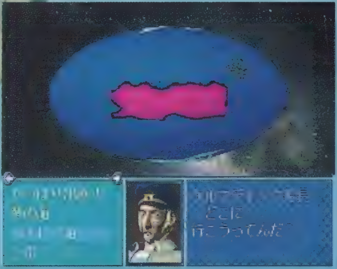
WELCOMEゲート

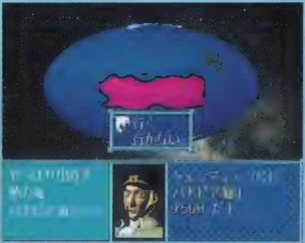


シーマップとサルベージ船チャーター

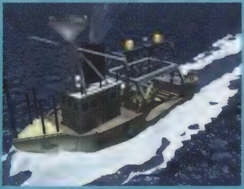
目的の海域まで潜航艇を移動するためには、サルベージ船をチャーターして、連れていってもらう必要があります。海域の移動を潜航艇で行うと燃料がかかりすぎるからです。
サルベージ船をチャーターするためには、港でさまざまなサルベージ船の船長と出会い、シーマップ画面で希望の海域を選んだら料金を支払います。













ポセイドニア紹介とショップの説明

ポセイドニアは「海洋惑星」の5大陸のひとつです。クリスの住むアポゼ村の他、学校や図書館など、教育文化施設が集まる中央サウスポゼ、サルベージ船をチャーターしたり、改造ドックのあるサウスポゼ港、各種ショップやホテル等がある歓楽街の他、ディポゼ村、ノースポゼ、ウェストポゼで構成されています。

アポゼ村

スクリップス研究所のある村です。クリスは研究所でハンスと共に暮らしています。研究所のドックから練習の海に出ることができます。また、寝室のベッドで休む前に「航海日誌」をつけます（ゲームのセーブ&ロードP・6参照）。

研究所ドック 研究所内から中に入ることができます。



ポスト
手紙が来ていないかチェックしましょう。

スクリップス研究所

WELCOME



中央(ちゅうおう)サウスポゼ

学校(がっこう)　クリスの通(かよ)う、ポセイドニア教育学校(きょういくがっこう)です。ここで、潜航艇(せんこうてい)の勉強(べんきょう)もします。

図書館(としょかん)　海洋惑星(かいようわくせい)の歴史(れきし)など、調(しら)べることができます。

病院(びょういん)　ポセイドニアの人々(ひとびと)が健康(けんこう)に暮(く)らせるために貢献(こうけん)しています。

公会堂(こうかいどう)　村人(むらびと)たちの集会所(しゅうかいじょ)もかねています。

役所(やくしょ)　ポセイドニアの平和(へいわ)はここで作(つく)られます。

サウスポゼ港

サルベージ船チャーター　チャーター船の船長達と交渉をします。

海底警察　お尋ね者の海賊と戦って勝てば、報酬をもらうことができます。
また、悪いことをすれば、もちろんつかまります。

改造ドック　潜航艇の装備品の売買、積載、潜航艇の修理、改造ができます。

鍛冶屋　職人気質の少々とっつきの悪い店主ですが、ポセイドニア唯一の鍛冶屋です。
ゲームの始めのうちは休業しています。



歓楽街

装備屋　潜航艇用のさまざまな装備品を売っています。購入品の取り付け及び改造は、改造ドックで行うことになります。

オークションハウス　ここで重要なアイテムを競り落とすこともあります。

パブ　大人たちの憩いの場です。古いゲーム機が置いてあります。

闇ショップ　非合法なルートで入手した品物が置いてあります。

ホテル　ホテルのベッドで休む時も、クリスは航海日誌をつけることを忘れません。（ゲームのセーブ＆ロードＰ・６参照）

ウォータービーナス　海の男たちのマドンナ、エアさんの店です。人と出会い、情報を得ることもあります。

トレジャーセンター　海中で獲得した宝や鉱石や金貨を換金するところです。



改造ドックについて

サウスポゼ港の改造ドックでは、潜航艇装備の売買・装備の積載・潜航艇の修理・潜航艇の改造等のサービスを行っています。

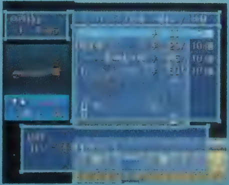




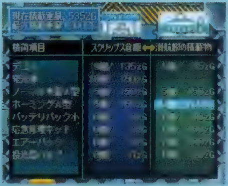
ステイタス

クリスの潜航艇の現在のステイタスを表しています。

潜航艇装備売買



装備品を売ったり買ったりできます。売りたい（買いたい）アイテムにカーソルを合わせ、方向キー上下で個数を決定してください。



積荷倉庫

手に入れたアイテムを潜航艇に積載したり、積載してあるアイテムを倉庫に保管したりすることができます。アイテムを潜航艇に積載したい場合は積載したい項目の「スクリップス倉庫」欄にカーソルを合わせ、◎ボタンで個数を決定します。同様に、積載物を倉庫に戻す場合は、「潜航艇の積載物」の欄の項目にカーソルを合わせ、◎ボタンで個数を決定してください。

潜航艇の修理



潜航艇の損傷を修理してもらうこともできます。損傷の度合いにより、修理代が異なります。



潜航艇の改造

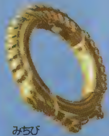
ここでは、潜航艇をより深く潜れるようにするため、改造を行うことが出来ます。基本性能として、深度・積載・旋回・出力が変化をします。深度は、その潜航艇がどれだけ深く潜れるかを表します。積載は、潜航艇に積める装備の最大積載量を表します。旋回は、その船の旋回能力を表します。出力は、その潜航艇がどれだけ速く海中で推進出来るかを表します。しかし、シーマックス号の蓄電量は、基本構造の部分で共通のため、出力が上がれば電気の消費量も上がり、早くなくなるようになっていきます。改造を重ねていく時には、潜航時にバッテリーの換えを装備する事を忘れないようにしましょう。

キャラクターの紹介

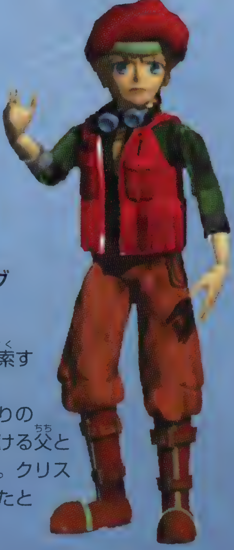
Chris Scripps

クリス　スクリップス　13歳・男





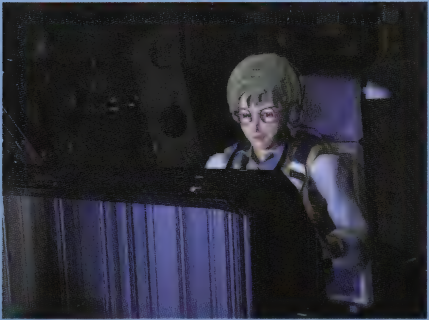
導きのリング



この物語の主人公。
父ひとり子ひとりで、父の研究生活を見て育った。父を尊敬し静かに思索するタイプだが、朗らかで行動的でもある。自然を心から愛し、海洋生物にも詳しい。父の研究所の潜航艇整備技師のハンスが、身の回りの世話をしているが、自立した少年である。幼い頃から、海洋調査に出掛ける父と行動を共にしているので、探究心が強く、潜航艇の操縦にも長けている。クリスが持っている導きのリングは、パンタラッサの使者が「陸の人」に贈ったという言い伝えと共に、スクリップス家に代々伝わるものである。

Alec Scripps アレック　スクリップス・33歳・男





クリスの父。ノーチラスランドの前身、ノースランドの技術者の息子として生まれる。
学生の頃から本格的な海洋調査に参加し、「大戦」の科学力の研究が、ノーチラスランド科学アカデミーに認められ、若くして研究者となるが、その後、パンタラッサ文明の研究調査に没頭する。アカデミーでは研究を続けにくくなったアレックは、ポセイドニアに研究所を移す。パンタラッサの扉を調査しに出掛けたまま、現在は行方不明である。

Hans ハンス・75歳・男



クリスの父の研究所の潜航艇技師を長く勤めている。
アレックの研究生活を影で支えてきた老人。元はゲパルディア軍の潜水艦、潜航艇の整備士。ハンスの父は「大戦」に従軍していたので、ハンス自身も「大戦」には詳しい。





Lasse ラッセ・13歳・男



ポセイドニア教育学校の生徒で、クリスの親友。

潜航艇の操縦ではクリスと1、2位を争う。その抜きんでた才能のためか、世の中を醒めた目で見ている。しかし、クリスとの出会いで、子供らしい喜びを取り戻してゆく。性格は楽観的で、技術工学系が得意。海洋ナビゲーターの資格も持つ。

Adele アデル・14歳・女



海賊島に捕らわれの身となっている謎の美少女。

彼女の助けを求める手紙をつめたビンは、果たして、海を渡ってクリスのもとに届くのか…。



SLPS 00660～1

Vogt ヴォークト・58歳・男



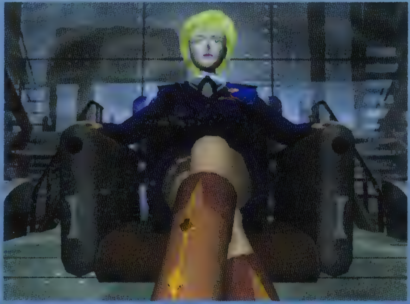
水中海賊ヴォークト一味の頭領で、水中突撃駆逐艦フリゲーターの艦長。
粗野で暴力的な反面、冷静沈着で的を得た行動も取る。彼にとっては、海で暴れ回ることが人生。海賊こそが男の仕事と信じている。
右腕を水中海賊ミュリエルとの水中戦で失った。現在の義手はメタルノジュール製で殴ると痛いだろうと思って取り付けている。





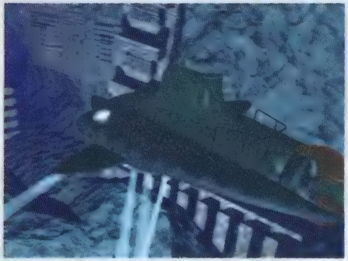
Bjorna ビョルナ・27歳・女

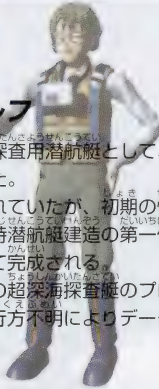
ゲパルディア国海軍大佐。
若くして大佐に抜擢された、海軍の中でも卓越した人材である。一見冷たい合理主義だが、実際は思いやり深い女性。部下をわけへだてなく、とても大事に思っている。
軍の情報部創設者の一人である父と、ノーチラス海洋歴史学者の母を持つ。



メカ紹介

SILVER WOLF シルバーウルフ



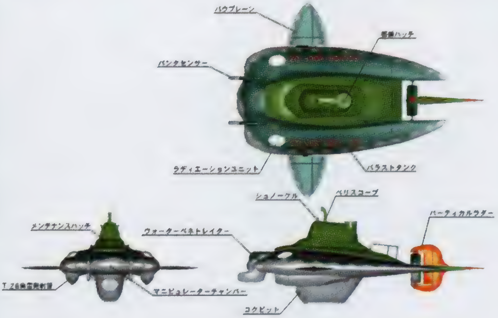


クリスの父アレックが超深海探査用潜航艇として、スクリップス研究所にて建造した。
深海探査を目的として建造されていたが、初期の性能を発揮できず、そのために当時潜航艇建造の第一任者である、フォイン博士によって完成される。
フォイン博士が手がけた最初の超深海探査艇のプロトタイプであるが、アレックの行方不明によりデータを喪失。

全長	4100ZM(ジーメートル)
排水量	1200ZT(ジットン)
装甲	4000ZMM(ジーミリ)
電気容量	1500ZW(ジワット)
空気容量	1500ZL(ジットル)
最大速度	190ZN(ジット)
最大積載量	5000ZG(ジグラム)
最大潜航深度	5000ZF(ジーフィー)

装備

水中機銃	AWSS-130
魚雷発射管	A型/2門
深海用投光器	4灯



FREEGATER フリゲーター

ヨシダ博士の著書、「水中奇道戦術論」で述べられている白兵戦重視の思想を受け継ぎ、艦首に3機のレオニウム鋼可動式衝角と逆進用回転スラスター左右2基を装備する特異な水中突撃駆逐艦である。艦自体もまた、ユニークでこのクラスの艦には無い遠洋航海可能な居住スペースや、膨大な積載量を誇り、小型艦艇も収容可能である。ヨシダ博士は設計段階で、ヴォークトと反政府ゲリラ「赤い珊瑚」に資金提供をうけ完成にいたるも、それが元でノーチラスランドを永久追放された。フリゲータークラスは現在、ヴォークト所有の1隻のみである。



全長	32000ZM(ジーメートル)
排水量	8800ZT(ジットン)
装甲	7000ZMM(ジーミリ)
電気容量	8900ZW(ジワット)
空気容量	12000ZL(ジットル)
最大速度	180ZN(ジット)
最大積載量	40000ZG(ジグラム)
最大潜航深度	3500ZF(ジーフィー)

装備

水中砲	1門
魚雷発射管	B型/4門
レオニウム鋼可動式衝角	3基



ALTMARK アルトマルク

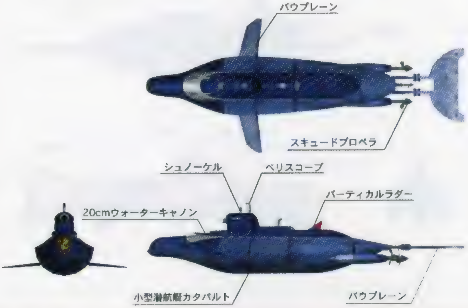


ペーテルソン造船所で建造が進められているゲパルティア海軍、次期主力水中戦艦。
当初、ネプツーンベルフトクラスとして建造されていたが、１番艦ネプツーンベルフトがクノッヘン海での公試航海中消息を絶ったため、２番艦のアルトマルクがネームシップとなった。
ゲパルティア海軍としては、初の攻撃型水中戦艦。船首に大型魚雷を格納しており、武装面で対抗できる潜水艦はいまのところ存在しない。現在３隻が就役しており、さらに３隻が建造中である。
第３開発潜水艦群司令ビョルナ大佐の旗艦。第３開発潜水艦群に３隻とも所属している。

全長	31000ZM(ジーメートル)
排水量	8200ZT(ジットン)
装甲	6500ZMM(ジーミリ)
電気容量	8000ZW(ジワット)
空気容量	10000ZL(ジットル)
最大速度	160ZN(ジット)
最大積載量	20000ZG(ジグラム)
最大潜航深度	3500ZF(ジーフィー)

装備

水中砲	2門
魚雷発射管	S型/4門
SSX大型魚雷管	2門



GRAAFPAIZER グラーフパイザー

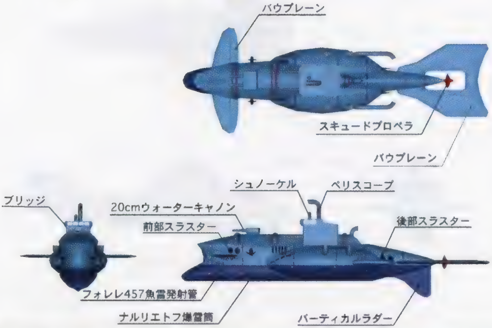
ゲパルティア海軍初期の本格的な水中高速戦艦。
従来ゲパルティア海軍では、潜水艦は深海探査や資源発掘が主目的であったが、水中海賊の横行により、高速輸送潜水艦として建造中であったものを、急遽水中戦艦として就役させた。
おもな作戦行動は、機雷の敷設、爆雷による水中海賊の掃討等、自衛目的である。
当初、6番艦まで建造されたが、2隻がすでに退役しており今後、アルトマルククラスの就役により、従来の高速輸送潜水艦として改装の予定。
現在、シリアン海に展開中の第2抑止潜水艦群に所属している。



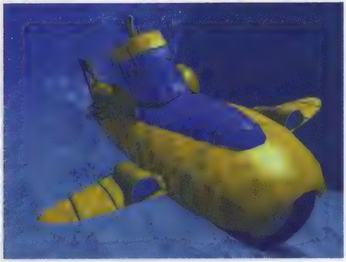
全長	29000ZM(ジーメートル)
排水量	8000ZT(ジットン)
装甲	5500ZMM(ジーミリ)
電気容量	6000ZW(ジワット)
空気容量	9000ZL(ジットル)
最大速度	180ZN(ジット)
最大積載量	20000ZG(ジグラム)
最大潜航深度	3000ZF(ジーフィー)

装備

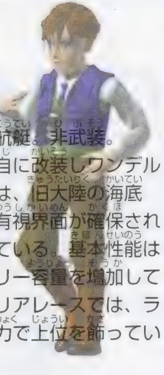
爆雷射出機	6門
魚雷発射管	B型/4門



WUNDERUNG ワンデルング



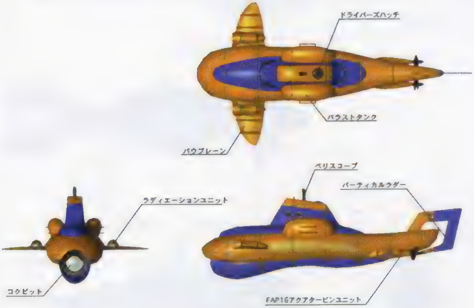
クリスの友人ラッセ所有の小型潜航艇。非武装。小型潜航艇シュツカをラッセが独自に改装しワンデルングと命名した。シュツカクラスは、旧大陸の海底調査を目的として開発された為、有視界面が確保されており、多くの研究所で使用されている。基本性能はシュツカの推力を強化し、バッテリー容量を増加している。ポセイドニアでのマリンミリアレースでは、ラッセの潜航艇操縦技術と強力な出力で上位を飾っている。



全長	3700ZM(ジーメートル)
排水量	1050ZT(ジットン)
装甲	800ZMM(ジーミリ)
電気容量	1200ZW(ジワット)
空気容量	1200ZL(ジットル)
最大速度	135ZN(ジット)
最大積載量	1000ZG(ジグラム)
最大潜航深度	300ZF(ジーフィー)

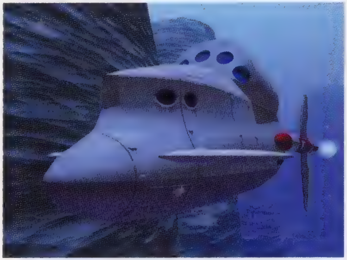
装備

深海用投光器	2灯



HABRICK ハブリック

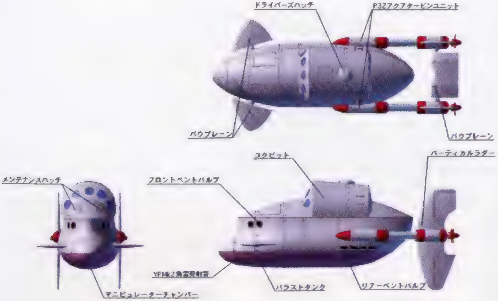
当初大型艦のランチとして、ロッセン博士により設計されたものであるが、ヴォークトの使用目的である、接舷作業等、大型艦の補助潜航艇としての色合いが濃く、それゆえ、運動性能はよいが、そのぶん航続距離が犠牲になっている。
現在、ヴォークト保有のハブリック型は、武装強化を施されており、その運動性能とあいまって、近海の脅威となっている。



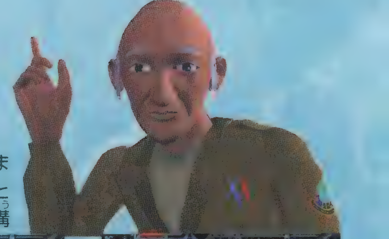
全長	3650ZM(ジーメートル)
排水量	1560ZT(ジットン)
装甲	3800ZMM(ジーミリ)
電気容量	1300ZW(ジワット)
空気容量	1300ZL(ジットル)
最大速度	185ZN(ジット)
最大積載量	5500ZG(ジグラム)
最大潜航深度	3000ZF(ジーフィー)

装備

水中機銃	AWSH-130
魚雷発射管	B型/2門
深海用投光器	3灯



ハンスのアドバイス



1.深海では常に360度、注意をはらいなさい。

深海探査中は、周りにいつも注意をしていなければなりません。それは、自分の進むべき道が、いつも正面にあるとは限らないからです。海底探査中は、下に、より深い海溝が存在したり、また左右には秘密の洞窟の入り口があいているかもしれません。潜航艇を航行させながら、好きな方向にカメラを動かして見れるようになれば、あなたも立派な潜航艇操舵士となりえるのです。



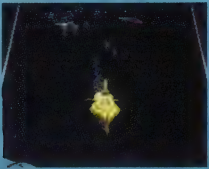
上の図では、行き止まりに見えますが、視点を変えると…



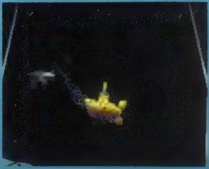
ご覧のとうり通路が横にのびていることが分かるというわけです。

2.追尾してくる敵にはバック(後進)で応戦しましょう。

海の中には、海賊や狂暴な生物が存在しています。そのときは、自分の身を守るため、戦わなくてはならない事が多々あります。それが、自分の潜航艇より遥に速い船や旋回性のある敵が相手では、その背後に回り込むのは、とうてい不可能でしょう。そんなときは、バック(後進)させながら、応戦する事を進めます。なぜなら、魚雷発射管は、前方にしかついていないので、自分の前にしか、魚雷を打ち込む事が出来ないのですから。



左右の図のようにバックしながら相手を正面に捕らえれば、素早い相手にも対応できますぞ。ただし、バックで移動するのは前進と少し違うので、練習をしてマスターすることです。



SLPS 00660～1

3.ソナーに反応するものが、いつも目の前にあるとは限りません。

ソナーには、鉱石、宝、スイッチが緑、魚雷が赤、動く物体が黄色で確認出来ます。ただし、ソナーに目の前で反応しているのに何も見えない事があります。これは、深度が違うときに起きる現象です。こんなときには、その位置の上下をくまなく探しましょう。また、下が海底の場合、他の入り口があり、その海底の下に洞窟などの空間があいている事もあります。そんなときは、探査範囲を広げて、入り口を探しだしましょう。しかし、下ばかりに気をとられていて、上に浮き島が存在していることもある事をお忘れなく。

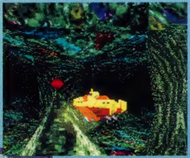


はて？ソナーでは正面にお宝があるはず…
ちょっと上昇してみますか。



おおっ！あったあった。お宝発見です。

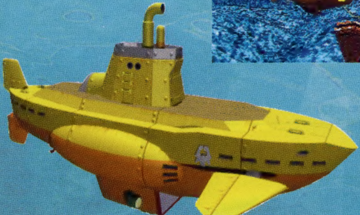
それからスイッチには様々な形があります。下にいくつかを紹介しておきましょう。
怪しげな物はとりあえず調べる。
これが大事です。











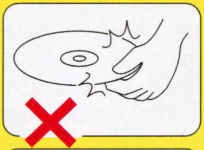
では、無事のご帰還をお待ちしてます。

●CD-ROMソフト使用上のご注意

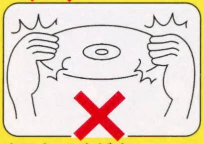
ディスクにキズや汚れをつけないように取り扱いには注意してください。
キズや汚れは誤動作の元になります。

1 ディスクの持ち方に注意してください。
平らなディスク面を持たないでください。
ディスクのふちを支えるように持ってください。





2 ディスクを曲げたり、中心の穴を大きくしたりしないでください。



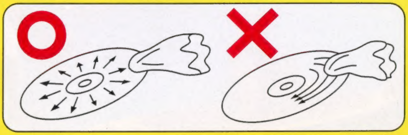
3 ディスク面に文字を書いたり、シール等を貼らないでください。

4 ディスクをゲーム機本体にセットする時は、ディスクをしっかりとはめこんでください。
セットが不完全なままゲームを開始すると、ディスクにキズをつけることがあります。

5 ゲームで遊んだあとは必ずケースにいれて保管してください。また日の当たる場所や、暖房器具のそばなどの温度の高いところや、湿気が多い場所を避けて保管してください。



6 万一、ディスク面を汚してしまった時は、柔らかい布でディスクの中心部から外周部へむかって放射状に軽く拭いてください。
なお、LP用クリーナーやシンナー、ベンジン等は使用しないでください。



キズや汚れ、破損によるCD-ROMソフトの誤動作は修理できません。
取り扱いに注意してご使用ください。

SLPS 00660～1

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



DEEP SEA ADVENTURE™

株式会社 タカラ

タカラお客さまサービスセンター

東京 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
TEL (03)3602-3030

大阪 〒567 大阪府茨木市宮島2-2-20
TEL (0726)38-7811

※電話受付時間：月～金曜日(除く祝日)10時～17時

SLPS 00660~1

発行(はっこう)　1997年(ねん)3月(がつ)